
Guía
Nintendo Acción
junio '97
Te contamos cómo hacer los mejores combos
Apunta los primeros trucos
Killer Instinct Gold
Aprende a dominar todos los golpes
HOBBY PRESS
Análisis del primer juego de lucha para Nintendo 64

NINTENDO
RARE
96 Megas
7 Modos de juego
10 Personajes
Continuaciones infinitas
5 Niveles de dificultad
Lucha



Los niños a la cama, es hora de pelear

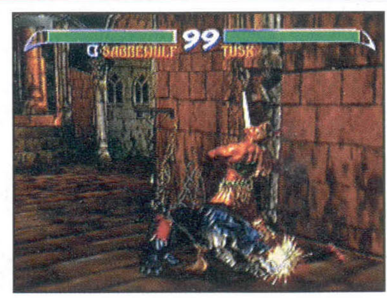
Una regla no escrita dice que todas las nuevas consolas deben salir acompañadas de un juego de lucha carismático. Nintendo pretende que el abanderado de su N64 sea Killer Instinct Gold. Y para que todo saliera bien, dejó el proyecto en manos de RARE. Los ingleses, que han intervenido en todas las recreativas de la serie, han hecho un trabajo perfecto. No sólo han trasladado la placa arcade a N64, sino que han puesto cosas de su cosecha. El resultado es un arcade de lucha **fantástico a nivel jugable** que no obstante se **aleja de las últimas tendencias 3D** que muestran otros juegos. Lo confirma el diseño de los luchadores, que **pasa de polígonos y utiliza sprites renderizados**. Su **tamaño** es **enorme**, pero el contraste con el **volumen del decorado** hace que parezcan planos y poco trabajados.

Rare presenta el primer juego de lucha para Nintendo 64

Y el caso es que detalles no les faltan. Ni brillos, ni texturas. Están tan bien definidos como los escenarios, aunque éstos sean más impactantes. Quizá esta **sensación de relieve** se deba a los juegos de cámara automáticos que salpican cada pelea con **scaling,** zooms y rotaciones... Metidos ya en faena, KI Gold tiene un **sistema de lucha complejísimo** en el que los combos juegan un papel fundamental. Por lo espectacular y por lo necesario. Toda la jugabilidad del cartucho se apoya en eso. En la **posibilidad de hacer combos de forma ilimitada**, y por supuesto de pararlos. O también en que, si no sabes, te caen mil leches, y en que aprender te costará tiempo. Todo parece demasiado exigente, aunque, por fortuna, el control es bastante bueno y los luchadores se mueven a las mil maravillas.



La cámara que sigue la acción realiza zooms y rotaciones parciales que os permiten apreciar mejor la espeluznante calidad de los escenarios. Todos muestran una sensación de relieve total, y además incluyen efectos tan impactantes, como la pared que se rompe en esta secuencia.

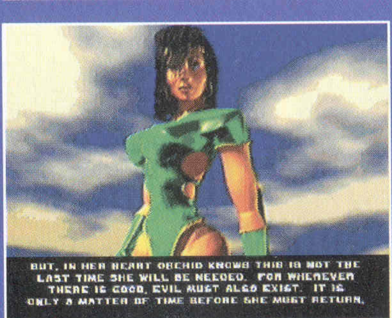


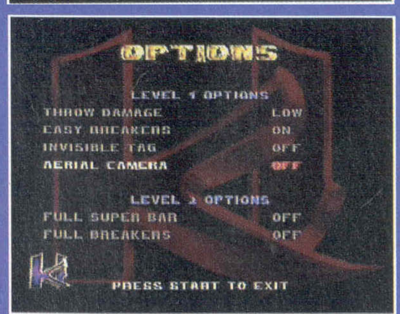




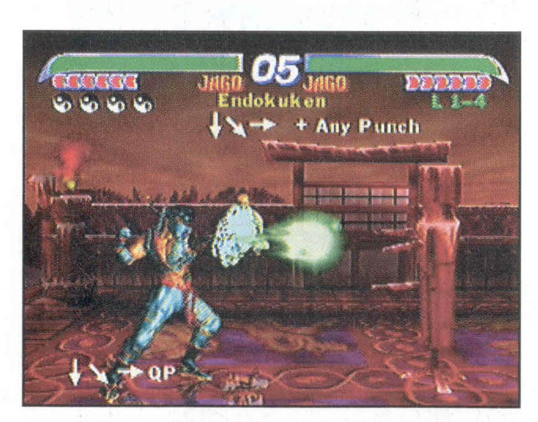
Las opciones del vencedor







Llegar al último combate del modo torneo y darle una paliza a Gargos, el enemigo final, es motivo de satisfacción por dos razones: la primera, por el gusto que da saber que eres el más fuerte. Y la segunda, porque **conseguir la victoria final permite abrir nuevas opciones**. Una diferente por cada nivel de dificultad en que consigas terminar.

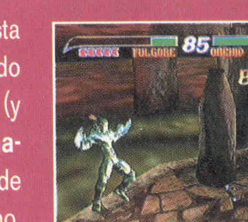


Entrena, pequeño saltamontes. *Antes de entrar en un combate de los que hacen "pupita" de verdad, conviene que os paséis por el modo entrenamiento. Allí os enseñarán todos los golpes de vuestro luchador.*

Los combos te darán el triunfo

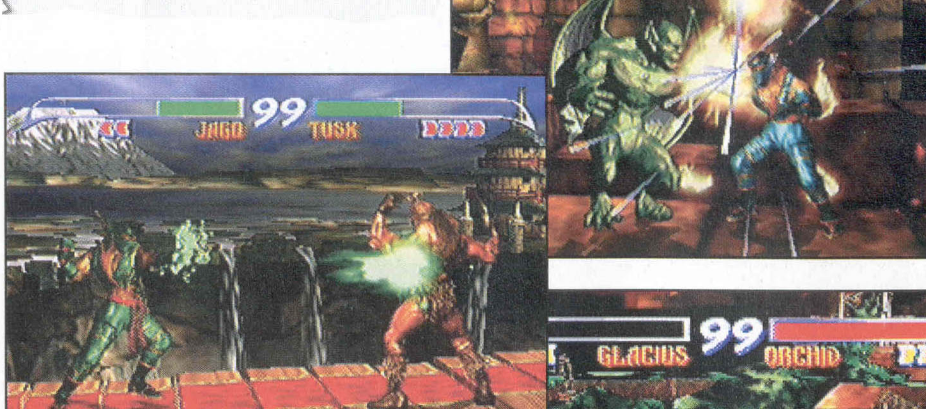






En KI Gold no podréis presumir de ser unos maestros hasta que no dominéis la técnica de los combos. Los hay de todo tipo: desde series cortas al alcance de los principiantes (y que incluso salen sin querer), hasta **brutales encadenamientos de diez o doce golpes** que dejan al rival al borde del KO. Conociéndolos, tendréis media victoria en la mano.

nO eStá En acCióN
A los luchadores les falta relieve. Los combos resultan muy complejos.



BATALLAS DESLUMBRANTES
Los brillantes destellos y efectos de luz que se producen cuando realizamos un golpe especial multiplican el espectáculo visual de los combates.

eStá En acCióN
El aspecto de los escenarios es excelente, y el control, perfecto.

El Análisis

•Cuando todos buscan las 3-D, **Nintendo sigue prefiriendo los clásicos combates laterales**. Una apuesta arriesgada que quizá desaprovecha la potencia de la consola.
•**Las excelencias técnicas** se las llevan **dos apartados**: el espléndido diseño de algunos escenarios y la caña que mete la magnífica banda sonora.
•**Dominar todas las técnicas de lucha** es difícil, pero da resultados. Los golpes especiales no son una garantía de victoria.
•**La respuesta al control es perfecta**, y los combates se desarrollan a una velocidad inusitada. El uso del joystick analógico facilita la ejecución de los golpes.

Gráficos	87
Sonido	96
Movimientos	94
Jugabilidad	85
Entretenimiento	91
TOTAL	89

Los luchadores



Jago

Un luchador ágil y equilibrado en todos los aspectos. Es el Ryu de Killer Instinct Gold.

Air Juggle
↘↓↙ + Patada

Reversal
←FP

Counter Move
←QP

Pressure Move
→FK

Parry Move
←QP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada o puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘+ Puñetazo

Movimientos especiales



Endokuken
↓↘→ + cualquier puñetazo



Fake Endokuken
↓↘→ + QK



Laser Blade
↘↓↙ + FP



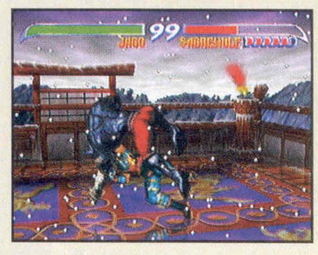
Ninja Slide
↙↓↘ + cualquier patada



Red Endokuken
Mantener FP, ↓↘→, soltar FP



Reversal
← FP



Throw
→ FP



Tiger Fury
→↓↘ + cualquier puñetazo



Windkick
↘↓↙ + cualquier patada

Combos

10 Hits Monster
Ninja Slide + MK, QP, Windkick + MK, QP, Throw, Patada Aérea + FK, Windkick + MK, Red Endokuken.

16 Hits Killer
Windkick + MK, QK, FK, MP, Tiger Fury + MK, QP, FK, MK, →↓↘+ MP, Super Endokuken

25 Hits Killer Throw
←QP, Windkick + MK, QK, FK, MP, Super Windkick, MP, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Tiger Fury

74 Hits Ultra
←QP, Windkick + MK, QP, FP, MP, Super Tiger Fury, MP, FK, MK, Super Windkick, QP, FP, MK, Super Tiger Fury, →+ FK, Ultra, Ultra Buffer

Super movimientos

Super Ninja Slide
↙↓↘← + FK

Super Windkick
↘↓↙→ + MK

Shadow Move
↘↓↙→ + MK

Super Endokuken
→↘↓↙← + QP

Super Tiger Fury
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combo enders

Windkick
↘↓↙ + FK

Laser Sword
↘↓↙ + FP

Tiger Fury
→↓↘ + FP

Endokuken
↓↘→ + FP

Hidden
→↓↘ + MP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Finales



No Mercy
→↘↓↙←→ + MP

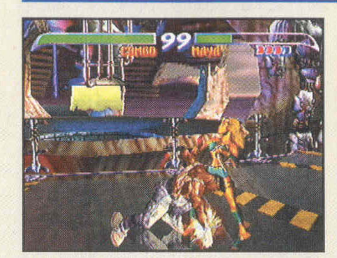
Mini Ultra
↙↓↘ + QK

Ultra
↘↓↙ + QK

Ultimate
→↓↘ + FK

y sus golpes

Movimientos especiales



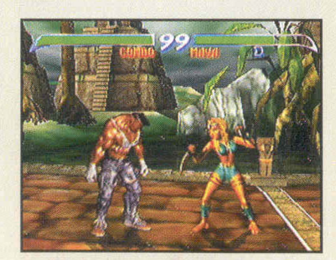
Air Tremor
(En el aire) ←↙↓↘→ + MK



Throw
→MP



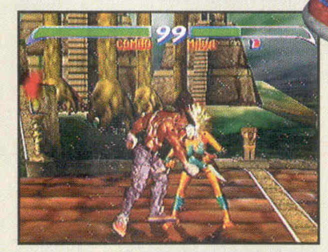
Stop PowerLine
← + FP



Fake Dizzy
→↘↓↙← + QK



PowerLine
←→ + FP



Reversal
←MP



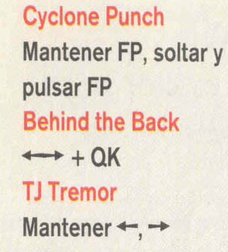
Roller Coaster
Mantener ←, → + MP



Skull Crusher
Mantener ←, → + FK



Spinfist
Mantener ←, → + QP



T. J. Combo

Es uno de los "duros" del plantel. Este peso pesado basa todo su poder en la fuerza de sus puños.

Cyclone Punch
Mantener FP, soltar y pulsar FP

Behind the Back
←→ + QK

TJ Tremor
Mantener ←, → + MK

Air Double
→← + Patada

Parry Move
←QP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
←→ + Patada/Puño

Ultra Breaker
→↘↓↙← + FP

Recovery Move
←→ + Patada

Super movimientos

Super Roller Coaster
→↘↓↙←→ + MP

Super Spinfist
→↘↓↙←→ + QP

Shadow Move
→↘↓↙←→ + MP

Dash Frenzy
→↘↓↙←→ + FP

Super Tremor
→↘↓↙← + MK

Combo enders

Spinfist
←→ + QP

PowerLine
←→ + FP

Run Past
←→ + QK

TJ Tremor
←→ + MK

Hidden
←→ + FK

Ultra Buffer
→↘↓↙←→ + FP

Finales



No mercy
Mantener →, ↘↓↙← + FK

Mini Ultra
←→ + FK

Ultra
→← + FP

Ultimate
Mantener QK 2 sg, soltar QK

Combos

12 Hits Killer
Roller Coaster, QP, → + MP, Salto + FP, Air Double, Cyclone Punch, Dash Frenzy

31 Hits Killer
Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MP, Super Roller Coaster, QP, FK, MK, Dash Frenzy

74 Hits Killer Throw
Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MK, Super Roller Coaster, QP, FP, MK, Super Spinfist, → + FK, Super Roller Coaster, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

SIGNIFICADO DE LOS MOVIMIENTOS

FK: Patada fuerte — MK: Patada media — QK: Patada rápida
FP: Puñetazo fuerte — MP: Puñetazo medio — QP: Puñetazo rápido



Fulgore

El sucesor del Fulgore original es un cyborg de aspecto similar, pero mucho más poderoso. Combina fuerza y movilidad, y sabe aprovechar su poder para atacar a larga distancia.

Movimientos especiales

Cyber Dash
↙↓↘ + MK/FK



Electro Reflect
↓↙← + Mantener QK



Eye Laser
↘↓↙ + MP/FP



Fake Laser Storm
↓↙← + QP



Laser Storm
↓↘→ + Cualquier puñetazo



Plasma Slice
→↓↘ + Cualquier puñetazo



Pressure Move
←FP

Air Double
→↓↘ + Cualquier puñetazo

Combo Breaker
→↓↘ + Puñetazo/Patada

Parry Move
←QP

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘ + Cualquier puñetazo

Super movimientos

Super Plasma Slice
↓↙←↙↓↘→ + FP

Lock-On
←↙↓↘→ + QK

Triple Laser Storm
←↙↓↘→ + QP

Air Eye Laser
↘↓↙ + FP

Plasmaport
←↓↙ + Puñetazo/Patada

Inviso
→↘↓↙← + FK

Super Electro Reflect
↘↓↙→ + QK

Super Cyber Dash
↙↓↘← + FK

Combo enders

Cyber Dash
↙↓↘ + FK

Eye Laser
↘↓↙ + FP

Laser Storm
↓↘→ + MP

Plasma Slice
→↓↘ + FP

Hidden
↓↘→ + QP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combos

16 Hits Killer
Cyber Dash + FK, MK, FK, MP, Eye Laser + MP, QK, FK, MK, Super Plasma Slice

17 Hits Killer
Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Hidden, Eye Laser

77 Hits Ultra
Parry Move, Cyber Dash + MK, QP, FP, MP, Super Cyber Dash, MK, FP, MP, Super Cyber Dash, MP, FP, MK, Super Electro Reflect, ← +FP, Ultra, Ultra Buffer



No mercy
←↙↓↘→← + MP

Movimientos finales

Mini Ultra
→↓↘ + QP

Ultra
→↓↘ + QK

Ultimate
Mantener →, ←↙↓↘→ + MK

Movimientos especiales



Sabre Flip
←→ + FK



Sabre Howl
←→ + QP



Sabre Pounce
←→ + FP





Sabre Wheel
←→ + MP

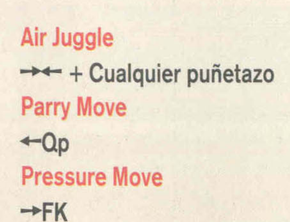


Sabre Spin
←→ + MK

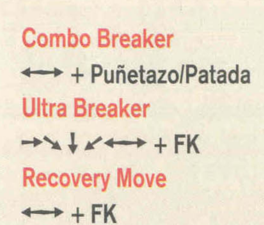


Fake Howl
←→ + QK

Double Sabre Wheel
→→← + MP
Reverse Sabre Spin
→← + MK
Sabre Hop
→→ ó ←←



Air Juggle
→← + Cualquier puñetazo
Parry Move
←Qp
Pressure Move
→FK



Combo Breaker
←→ + Puñetazo/Patada
Ultra Breaker
→↘↓↙←→ + FK
Recovery Move
←→ + FK



Sabrewulf

Este salvaje hombre-lobo es un auténtico experto en el combate cuerpo a cuerpo. En cuanto tiene cerca a su rival, Sabrewulf saca a relucir el mortífero poderío de sus garras.

Combo enders

Sabre Spin
←→ + MK
Sabre Flip
←→ + FK
Sabre Pounce
←→ + FP

Sabre Howl
←→ + QP
Hidden
←→ + QK
Ultra Buffer
→↘↓↙←→ + FK

Super movimientos

Super Sabre Spin
→↘↓↙←→ + MK
Super Sabre Wheel
→↘↓↙←→ + MP
Sabre Fireball
→↘↓↙←→ + FP

Sabre Stomp
En el aire, →↘↓↙← + FP
Super Sabre Flip
→↘↓↙←→ + FK



No Mercy
Mantener QP durante 2 seg. y soltar

Movimientos finales

Mini Ultra
→← + QK
Ultra
→← + QK
Ultimate
Mantener FK durante 2 seg. y soltar

Combos

20 Hits Killer
Double Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Hidden, Sabre Pounce
74 Hits Ultra
Parry Move, Sabre Spin, QK, FP, MP, Super Sabre Wheel, QK, FP, MP, Super Sabrer Spin, QK, FP, MK, Super Sabre Wheel, → +FK, Ultra, Ultra Buffer



Glacius

Pese a lo que sugiere su aspecto, Glacius es uno de los luchadores más dinámicos. Su dominio del 'morphing' le convierte en un peligroso enemigo.

Movimientos especiales



Arctic Blast
↓↙← + cualquier puñetazo



Cold Shoulder
↓↘→ + MP



Energy Gain
↓↘→ + Mantener QK



Ice Lance
↓↘→ + FP



Icy Grip
↓↘→ + QP



▲ Liquidize
↓↘→ + MK/FK

Air Juggle
(En el aire) ↓↘→ + Patada

Parry Move
←QP

Pressure Move
→FK

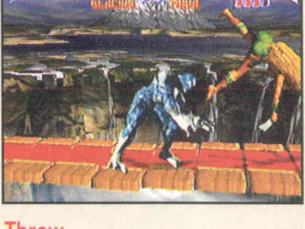
Combo Breaker
↓↘→ + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
←↙↓↘→← + QP

Recovery Move
↓↘→ + MK/FK



Reversal
←FP



Throw
→FP

Combo enders

Icy Grip
↓↘→ + QP

Liquidize
↓↘→ + FK

Ice Lance
↓↘→ + FP

Arctic Blast
↓↙← + FP

Hidden
↓↘→ + QK

Ultra Buffer
←↙↓↘→← + MP

Super movimientos

Super Uppercut
↙↓↘← + FK

Super Cold Shoulder
↙↓↘← + MP

Super Liquidize & Uppercut
→↘↓↙← + FK

Super Arctic Blast
→↘↓↙←→ + FP

Arctic Slam
↙↓↘← + QP

Combos

14 Hits Killer Throw
Icy Grip + QP, FP, FK, MK, Liquidize + MK, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Liquidize + FK

31 Hits Killer
Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, MK, FP, MK, Hidden

74 Hits Ultra
Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, → + FK, Super Cold Shoulder, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



No Mercy
←↓↙ + QK

Movimientos finales

Mini Ultra
↓↙← + QK

Ultra
↓↘→ + QK

Ultimate
→↘↓↙←→ + MK

Movimientos especiales



Air Juggle
(En el aire) ↘↓↙ + Patada



Boot Kick
↘↓↙ + cualquier patada



Reversal
←FK



Skull Splitter
↙↓↘ + FK



The Conqueror
→↓↘ + cualquier patada



Throw
→FK





◀ **Web of Death**
↘↓↙ + FP

Back Stab
→↘↓↙← + QP

Fake Skull Splitter
↓↘→ + QK

Counter Move
←QP

Pressure Move
→FP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘ + Puñetazo



La ausencia de proyectiles en su repertorio le obliga a desenvolverse en las distancias cortas. Allí, su espada se revela como una aliada inmejorable.

Combo enders

The Conqueror
→↓↘ + FP

Boot Kick
↘↓↙ + FK

Skull Splitter
↙↓↘ + FK

Back Stab
→↘↓↙← + QP

Hidden
→↓↘ + QP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Super movimientos

Super Boot Kick
↘↓↙→ + FK

Super Web of Death
↓↘→← + FP

Shadow Move
↙↓↘← + FK

Pilar of Flames
↙↓↘← + QK

Super Conqueror
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combos

13 Hits Killer Throw
Boot Kick + MK, QP, FP, MP, Web of Death, MK, → + FK, Salto + FK, Air Juggle, The Conqueror + QP, Skull Splitter

56 Hits Ultra
Parry Move, Web of Death, MP, FK, MK, Super Boot Kick, MK, FP, MK, Super Web of Death, Ultra, Ultra Buffer

73 Hits Ultra
Parry Move, Web of Death, MP, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Ultra, Ultra Buffer



No Mercy
↓↘→↓↘→ + MP

Movimientos finales

Mini Ultra
←↙↓↘→ + MP

Ultra
→↘↓↙← + MP

Ultimate
→↓↘ + MK

Kim Wu

Esta valiente guerrera es una de las nuevas chicas de KI Gold. Sus rivales la temen porque es una luchadora equilibrada y muy versátil, capaz de desenvolverse con total soltura tanto en ataque como en defensa.

Movimientos especiales



Air Fire
↓↘→ + cualquier puñetazo



Fake Split Kick
↙↓↘ + MK



Firecracker
↘↓↙ + MP/FP



Fireflower
↓↘→ + QP



Reversal
←FP



Roll
→→



▲ **Split Kick**
↙↓↘ + FK

Diagonal Air Fireball
↓↙← + cualquier puñetazo

Air Juggle
↓↘→ + cualquier puñetazo

Parry Move
←QP



▲ **Throw**
→FP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo



▲ **Tornado Kick**
↘↓↙ + cualquier patada

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
↓→↘ + cualquier patada

Combo enders

Firecracker
↘↓↙ + FP

Tornado Kick
↘↓↙ + FK

Fireflower
↓↘→ + QP

Split Kick
↘↓↙ + FK

Hidden
↙↓↘ + MK

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Super movimientos

Super Tornado Kick
↘↓↙→ + FK

Super Firecracker
↘↓↙→ + FP

Shadow Move
↘↓↙→ + FK

Super Air Torpedo
(En el aire) ↓↘→← + MP

Snap Dragon
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combos

16 Hits Killer
Firecracker + MP, QK, FK, MK, Firecracker + MP, QP, FP, MK, Hidden

74 Hits Ultra
Parry Move, Tornado Kick + MK, QK, FP, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, MP, FK, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



Movimientos finales

◀ **No Mercy**
Mantener ←, →←↙↓↘→ + MK

Mini Ultra
↘↓↙ + QK

Ultra
↙↓↘ + QK

Ultimate
←↙↓↘→← + QK

Movimientos especiales



Airbuster
→↓↘ + cualquier patada



Flik Flak
↘↓↙ + cualquier patada



Ichi
↘↓↙ + MP



Reversal
← FP



San
↘↓↙ + FP



Throw
→FP



▲ Tiger Slide
↙↓↘ + cualquier patada

Air Juggle
↘↓↙ + cualquier patada



▲ Tonta Fire
↓↘→ + cualquier puñetazo

Fake Tonta Fire
↓↘→ + QK



Parry Move
←QP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FK

Recovery Move
→↓↘ + cualquier patada

Super movimientos

Super Tiger
↘↓↙→ + MK

Super Flak
↓↙←↙↓↘→ + FK

Super Ichi
↙↓↘← + FP

Combo enders

Airbuster
→↓↘ + FK

Flik Flak
↘↓↙ + FK

San
↓↙← + FP

Slide
↓↘→ + QK

Hidden
↓↘→ + QP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FK

Combos

16 Hits Killer
Tiger Slide + MK, QP, FP, MP, Flik Flak + MK, QP, FP, MK, Hidden, Tiger Slide

30 Hits Killer Throw
Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, Super Tiger, QK, FP, MK, Super Tiger, QK, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Flak

74 Hits Ultra
Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, San, → + FK, Super Tiger, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

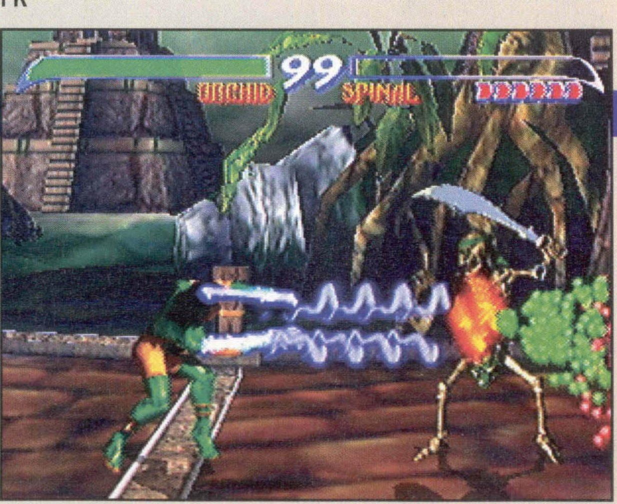
Finales

No Mercy ▶
←↓↙ + MK

Mini Ultra
↙↓↘ + FP

Ultra Combo
↘↓↙ + QP

Ultimate
→↘↓↙←→ + FP





Orchid

La luchadora más exhuberante y neumática que se haya visto nunca vuelve dispuesta a poner en práctica sus nuevos golpes. B. Orchid forma, junto a Jago, la pareja mejor entrenada del juego. Su táctica favorita es el ataque, pues dispone de un gran arsenal de movimientos ofensivos.



Maya

Si hay algo que distinga a esta reina de la Amazonia es su rapidez de movimientos. Es además experta en el manejo de los cuchillos, y su perfecta forma física le permite moverse a toda velocidad alrededor de sus adversarios en el torneo.

Movimientos especiales



Air Mantis
(En el aire) →← + FP



Cobra Bite
←→ + QP



Flip Kick
←→ + MK



Jungle Leap
←→ + FK



Mantis
←→ + FP



Reversal
←FP



▲ Savage Blades
←→ + MP
Air Jungle Leap
→← + QK
Air Juggle
→← + cualquier patada
Parry Move
←QP



▲ Savage Leap
←→ + QK
Pressure Move
→FK
Combo Breaker
←→ + Patada/Puñetazo



▲ Throw
→FP
Ultra Breaker
→↘↓↙←→ + FK
Recovery Move
←→ + QP

Combo enders

Cobra Bite
←→ + QP
Mantis
←→ + FP
Jungle Leap
←→ + FK
Savage Leap
←→ + QK
Hidden
→← + QP
Ultra Buffer
→↘↓↙←→ + FK

Super movimientos

Super Flip Kick
→↘↓↙←→ + MK
Super Savage Blades
→↘↓↙←→ + MP
Shadow Move
→↘↓↙←→ + FP
Super Jungle Leap
→↘↓↙←→ + FK

Combos

15 Hits Killer
Mantis + FP, MK, FP, MK, Flip Kick + MK, QP, FK, MK, Hidden
74 Hits Ultra Combo
Parry Move, Savage Blades + MP, QK, FK, FP, Super Savage Blades, QP, FK, MK, Super Flip Kick, QK, FP, MP, Super Savage Blades, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



Movimientos finales

◀ No Mercy
←↙↓↘→← + QP
Mini Ultra
→← + FP
Ultra
→← + FK
Ultimate
→↘↓↙←→ + QK

Movimientos especiales



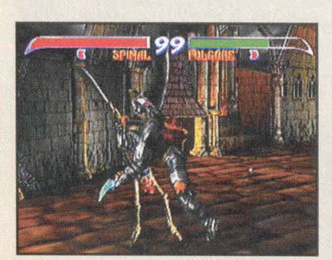
Soul Drain
↓↘→ + QP



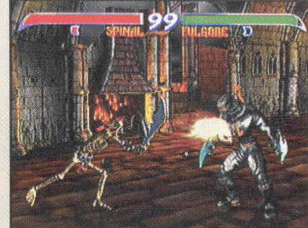
Flame Blade
↓↘→ + FP



Power Devour
← QP



Throw
→ FK



Searing Skull
↓↘→ + cualquier patada



Skele Skewer
↓↘→ + MP



▲ Skeleport
↓↙← + cualquier patada

Reversal
←FK

1 Skull Replenisher
↓↙← + MP

All Skull Replenisher
↓↙← + FP

Skull Dash
→→



▲ Skull Scrape
↓FK

Air Juggle
↓FK

Parry Move
←QP

Pressure Move
→FP



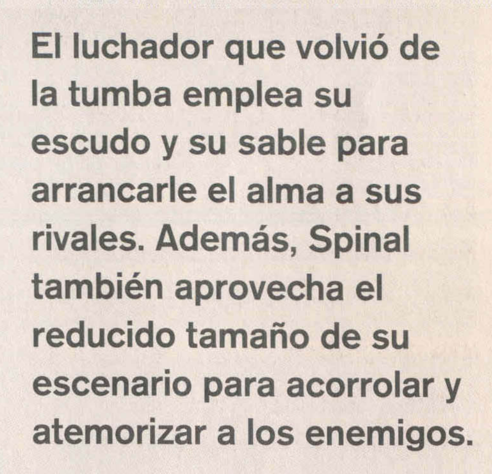
▲ Skull Spear
(En el aire) ↓FK

Combo Breaker
↓↙← + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FK

Recovery Move
↓ + cualquier patada

Spinal



El luchador que volvió de la tumba emplea su escudo y su sable para arrancarle el alma a sus rivales. Además, Spinal también aprovecha el reducido tamaño de su escenario para acorrolar y atemorizar a los enemigos.

Combos

15 Hits Killer
Flame Blade, MP, FK, MK, Flame Blade, MK, FP, MP, Hidden

67 Hits Ultra
Skull Scrape + MP, QP, FP, MP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, MP, Ultra, Ultra Buffer

Combo enders

Skele Skewer
↓↘→ + MP

Skeleport 1
↓↙← + FK

Skeleport 2
↓↙← + MK

Skeleport 3
↓↙← + QK

Hidden
↓↘→ + QK

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FK

Super movimientos

Super Skull Scrape
↓↘→← + FK

Super Flame Blade
↓↘→← + MP

Super Grim Reaper
↓↙←←↙↓↘→ + FP

Super Searing Skull
→↘↓↙←→ + FK

Super Stun Skull
→↘↓↙←→ + MK

Movimientos finales



◀ No Mercy
↓↘→↓↘→ + QP

Mini Ultra
↓↘→ + FP

Ultra
↓↙← FP

Ultimate
↓↓ + QK



Los mejores tru

Movimientos especiales



Air Fireball
←↙↓↘→ + QP



Dash
→↘↓↙← + MK/FK



Fire-Stream
←↙↓↘→ + QP



Fly
(En el aire)↑ + FP



Jump Attack
(En el aire)←↙↓↘→ + FK



Laugh
→↘↓↙← + FP



◄ **Uppercut**
→↓↘ +FP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo

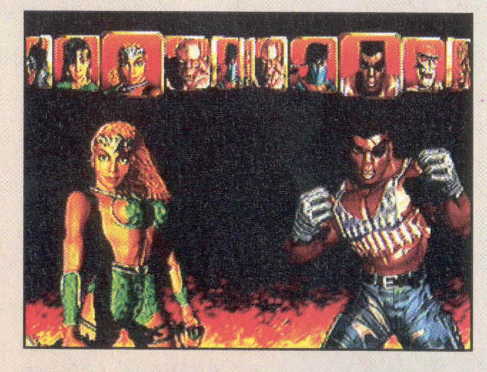
Aterrizar después de volar
↓ + FK

Recovery Move
→↓↘ + Patada/Puñetazo

Cómo jugar con Gargos

Para jugar con Gargos, espera a que salga la pantalla con el **historial de cualquiera de los personajes**. Entonces presiona rápidamente **Z, A, R, Z, A, B** en el mando. Si lo has hecho bien, oirás la risa del mismísimo Gargos, y a partir de ese momento **podrás elegir al jefe final del juego** como si fuera un luchador más.

«Random select»

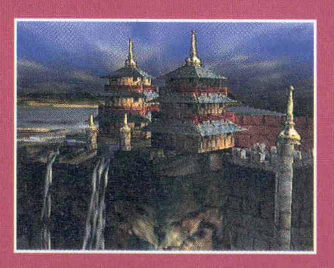


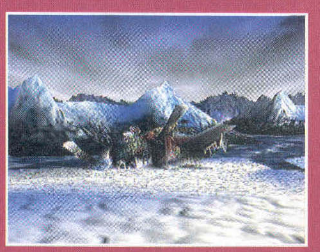
Presiona **Arriba y Start** en la pantalla de **selección de personaje** para que la **CPU elija por ti**. Tómatelo como una forma de darle más emoción al combate. Así podrás mejorar tu dominio de todos los luchadores.

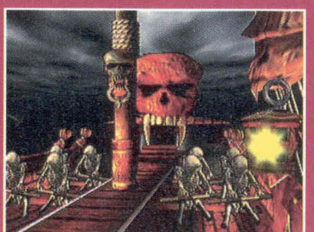
Escoge escenario y banda sonora

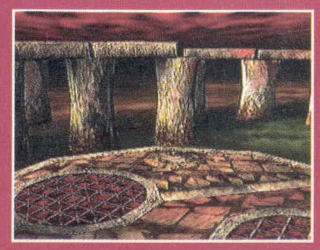
Pulsa estos botones en el modo Vs. El jugador 1 elige escenario, y el 2 la música:

- ↑ + FP: Spaceship
- ↑ + MP: Jungle
- ↑ + QP: Castle
- ↑ + FK: Helipad
- ↑ + MK: Museum
- ↑ + QK: Stonehenge
- ↓ + FP: Street
- ↓ + MP: Dungeon
- ↓ + QP: Bridge
- ↓ + MK: Spinal Ship
- ↓ + QK: Dojo





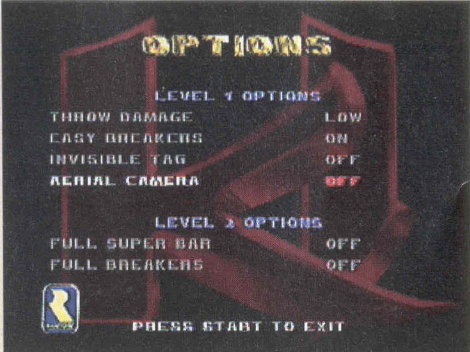




cos a tu alcance

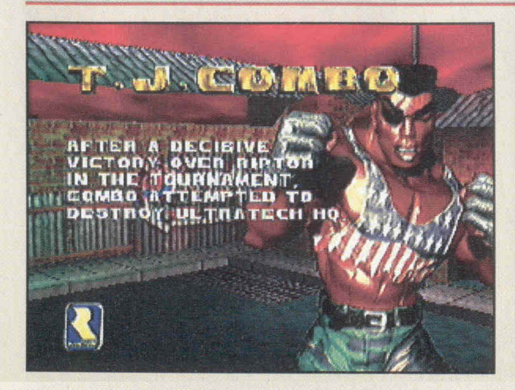
Accede a todas las opciones

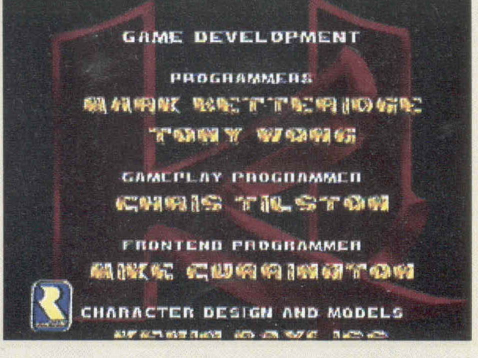




Como habrás leido en el comentario, no todas las opciones están disponibles desde el principio. Tienes que ir completando el torneo en todos los niveles de dificultad. A menos que introduzcas el truco que te contamos a continuación. Se trata de pulsar **Z, B, A, L, A, Z** en el mando, cuando aparezca en pantalla el **perfil de alguno de los personajes**. Si lo has hecho bien, oirás una voz diciendo **"Perfect!"**. Ahora sólo tienes que ir al **menú de opciones** para comprobar que el truco funciona a las mil maravillas.

Ver los créditos sin llegar al final





Para enterarte de quienes son los **creadores** de este pedazo de programa, tampoco tienes que acabarte el juego, sino simplemente introducir la siguiente combinación de botones cuando aparezca la descripción de un luchador: **Z, L, A, Z, A, R**.
Ahora verás cómo desfilan por la pantalla los **nombres, en letras doradas**, de todos los componentes del staff de **RARE**. Ya sabéis, los que siempre están en todo.

Elige el color



Si pulsas **Arriba y Abajo** en la pantalla de selección de personajes, el traje de tu luchador cambiará de color. Ahora bien, para vestirle de **blanco, dorado y de sombra**, haz esta combinación en la **pantalla de historial de un luchador: Z, B, A, Z, A, L.**

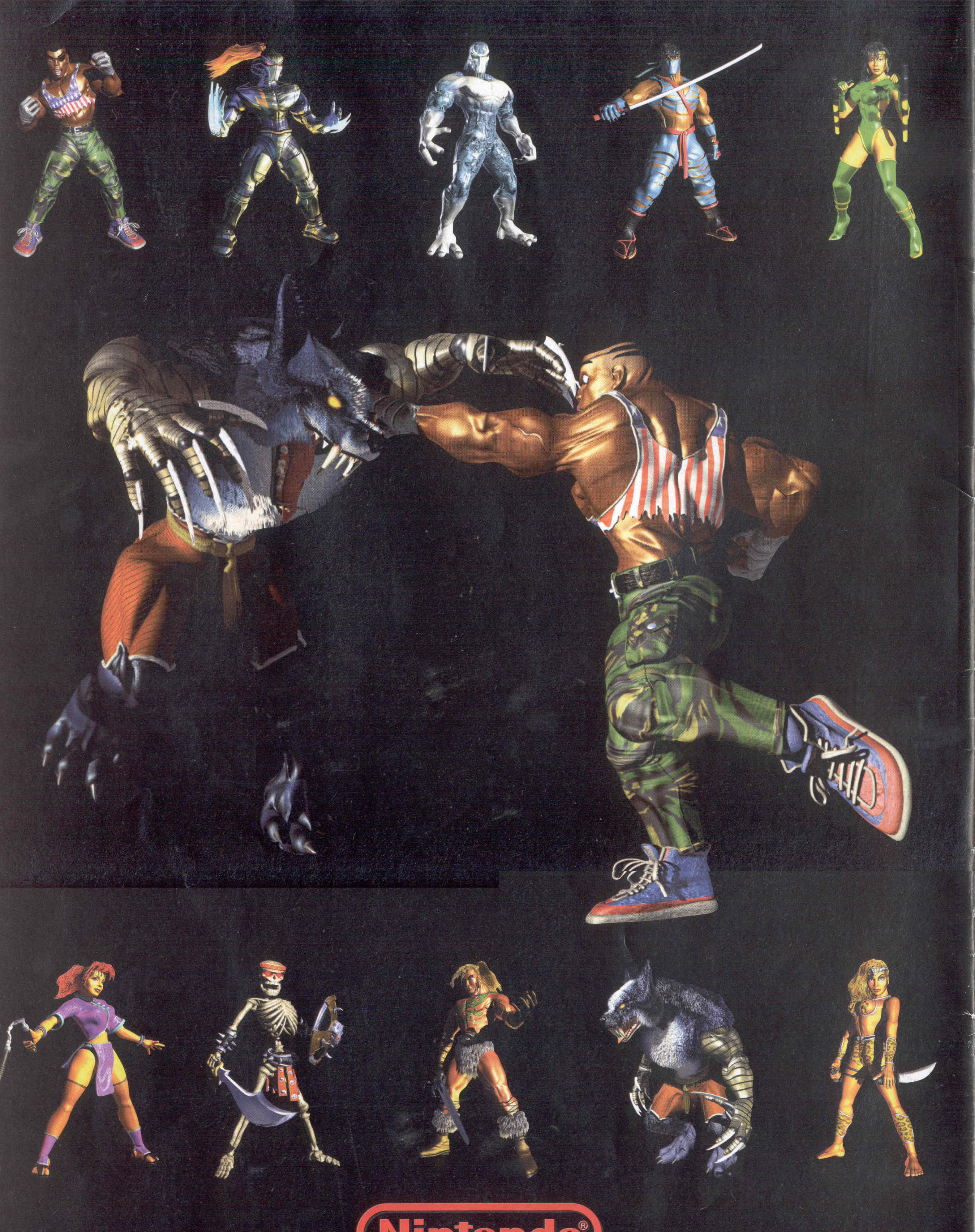
Combate en el «Sky Stage»

Para luchar en el **escenario secreto** de KI Gold sólo debes tener un amigo a mano y que **ambos pulséis en los dos mandos Abajo + MK** en la pantalla de **selección de jugadores.**









Nintendo®
Acción